

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6046889号
(P6046889)

(45) 発行日 平成28年12月21日 (2016. 12. 21)

(24) 登録日 平成28年11月25日 (2016. 11. 25)

(51) Int. Cl.	F 1
A 6 3 F 13/00 (2014. 01)	A 6 3 F 13/00
A 6 3 F 13/45 (2014. 01)	A 6 3 F 13/45

請求項の数 18 (全 20 頁)

(21) 出願番号	特願2011-230777 (P2011-230777)	(73) 特許権者	000233778
(22) 出願日	平成23年10月20日 (2011. 10. 20)		任天堂株式会社
(65) 公開番号	特開2013-85819 (P2013-85819A)		京都府京都市南区上鳥羽鉾立町 1 1 番地 1
(43) 公開日	平成25年5月13日 (2013. 5. 13)	(74) 代理人	100115808
審査請求日	平成25年7月17日 (2013. 7. 17)		弁理士 加藤 真司
審判番号	不服2015-5359 (P2015-5359/J1)	(74) 代理人	100130269
審判請求日	平成27年3月20日 (2015. 3. 20)		弁理士 石原 盛規
		(72) 発明者	中田 鉄也
			京都府京都市南区上鳥羽鉾立町 1 1 番地 1
			任天堂株式会社内
		(72) 発明者	朝倉 淳
			京都府京都市南区上鳥羽鉾立町 1 1 番地 1
			任天堂株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 マッチングシステム、情報処理装置、サーバ、マッチング方法、及びマッチングプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

サーバと、ネットワークを介して前記サーバに接続される複数の情報処理装置とからなり、複数のマッチング範囲のうちのいずれかで、複数の情報処理装置の間での情報通信を行いながら所定の情報処理を行なおうとする参加ユーザのマッチメイキングを行なうマッチングシステムであって、

前記参加ユーザに対して、当該参加ユーザに関連する関連ユーザを提示する関連ユーザ提示手段と、

前記関連ユーザ提示手段にて提示された前記関連ユーザに関連付けられたマッチング範囲を特定するマッチング範囲特定手段と、

前記マッチング範囲特定手段にて特定されたマッチング範囲にて、前記参加ユーザのマッチメイキングを行なうマッチング処理手段と、

を備えたことを特徴とするマッチングシステム。

【請求項 2】

前記関連ユーザは、前記参加ユーザが特定して登録したユーザ、前記参加ユーザと近距離無線通信が成立したユーザ、前記参加ユーザと過去にマッチメイクされたユーザ、前記参加ユーザの属性に基づいて選択されたユーザ、前記参加ユーザが作成したマッチング範囲でマッチメイクされたユーザの少なくともいずれかを含むことを特徴とする請求項 1 に記載のマッチングシステム。

【請求項 3】

10

20

前記関連ユーザ提示手段にて提示された前記関連ユーザに関連付けられたマッチング範囲を提示するマッチング範囲提示手段と、

前記マッチング範囲の指定を受け付けるマッチング範囲指定受付手段と、
をさらに備え、

前記マッチング範囲特定手段は、前記マッチング範囲指定受付手段にて指定を受け付けたマッチング範囲を、前記マッチング処理手段にてマッチメイキングを行なうマッチング範囲として特定することを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載のマッチングシステム。

【請求項 4】

前記マッチング範囲提示手段は、前記関連ユーザが直近にマッチメイクされたマッチング範囲、前記関連ユーザのマッチメイキングの履歴に基づいて決定されるマッチング範囲、前記関連ユーザが現在マッチメイキングされているマッチング範囲、前記関連ユーザが作成したマッチング範囲の少なくともいずれかを、前記関連ユーザに関連付けられたマッチング範囲として提示することを特徴とする請求項 3 に記載のマッチングシステム。

10

【請求項 5】

前記関連ユーザの指定を受け付ける関連ユーザ指定受付手段をさらに備え、

前記マッチング範囲特定手段は、前記関連ユーザ指定受付手段にて指定を受け付けた関連ユーザに関連付けられたマッチング範囲を、前記マッチング処理手段にてマッチメイキングを行なうマッチング範囲として特定することを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載のマッチングシステム。

【請求項 6】

20

前記関連ユーザに関連付けられたマッチング範囲は、前記関連ユーザが直近にマッチメイクされたマッチング範囲、前記関連ユーザのマッチメイキングに基づいて決定されるマッチング範囲、前記関連ユーザが現在マッチメイキングされているマッチング範囲、前記関連ユーザが作成したマッチング範囲のいずれかであることを特徴とする請求項 5 に記載のマッチングシステム。

【請求項 7】

前記関連ユーザ提示手段は、前記関連ユーザがオンライン状態であることが分かるように、前記関連ユーザを提示することを特徴とする請求項 1 ないし 6 のいずれか一項に記載のマッチングシステム。

【請求項 8】

30

前記マッチング処理手段は、前記参加ユーザと前記関連ユーザとのマッチメイキングを行なうことを特徴とする請求項 1 ないし 7 のいずれか一項に記載のマッチングシステム。

【請求項 9】

前記情報処理装置における操作に基づいて、前記マッチング範囲を作成するマッチング範囲作成手段をさらに備えたことを特徴とする請求項 1 ないし 8 のいずれか一項に記載のマッチングシステム。

【請求項 10】

前記マッチング処理手段は、前記マッチング範囲特定手段にて特定されたマッチング範囲内でマッチメイキングされているユーザを提示することなく、当該特定されたマッチング範囲にてマッチメイキングを行うことを特徴とする請求項 1 ないし 9 のいずれか一項に記載のマッチングシステム。

40

【請求項 11】

前記サーバは、ゲームサーバであり、前記情報処理装置はゲーム装置であり、前記マッチングシステムは、ゲームサーバと、ネットワークを介してゲームサーバに接続される複数のゲーム装置とからなり、複数のマッチング範囲のうちのいずれかで、複数のゲーム装置の間での情報通信を行いながらゲームを行なおうとする参加プレイヤーのマッチメイキングを行なうゲームシステムであることを特徴とする請求項 1 ないし 10 のいずれか一項に記載のマッチングシステム。

【請求項 12】

前記マッチング範囲は、そこに参加する参加ユーザについての特定の条件が明示される

50

マッチンググループであることを特徴とする請求項 1 ないし 11 のいずれか一項に記載のマッチングシステム。

【請求項 13】

請求項 1 に記載のマッチングシステムに用いられる情報処理装置であって、

前記関連ユーザの情報を記憶した関連ユーザ記憶手段と、前記関連ユーザ提示手段とを備え、

前記関連ユーザ提示手段は、前記関連ユーザ記憶手段に記憶された情報に基づいて関連ユーザを提示することを特徴とする情報処理装置。

【請求項 14】

請求項 1 に記載のマッチングシステムに用いられるサーバであって、

前記関連ユーザに関連付けられたマッチング範囲を取得して、取得したマッチング範囲の情報を前記情報処理装置に提供するマッチング範囲取得手段と、前記マッチング範囲特定手段と、前記マッチング処理手段とを備え、

前記マッチング範囲特定手段は、前記情報処理装置から、前記マッチング範囲取得手段が前記情報処理装置に提供したマッチング範囲の指定を受け付けて、指定を受け付けたマッチング範囲を、前記マッチング処理手段にてマッチメイキングを行なうマッチング範囲として特定することを特徴とするサーバ。

【請求項 15】

請求項 1 に記載のマッチングシステムに用いられるサーバであって、

前記マッチング範囲特定手段と、前記マッチング処理手段とを備え、

前記マッチング範囲特定手段は、前記情報処理装置から前記関連ユーザの指定を受け付けて、指定を受け付けた関連ユーザに関連付けられたマッチング範囲を、前記マッチング処理手段にてマッチメイキングを行なうマッチング範囲として特定することを特徴とするサーバ。

【請求項 16】

サーバと、ネットワークを介して前記サーバに接続される複数の情報処理装置とからなるマッチングシステムの前記サーバにて実行され、複数のマッチング範囲のうちのいずれかで、複数の情報処理装置の間での情報通信を行おうとする参加ユーザのマッチメイキングを行なうマッチング方法であって、

前記サーバが、前記参加ユーザに対して、当該参加ユーザに関連する関連ユーザを提示する関連ユーザ提示ステップと、

前記サーバが、前記関連ユーザ提示ステップにて提示された前記関連ユーザに関連付けられたマッチング範囲を特定するマッチング範囲特定ステップと、

前記サーバが、前記マッチング範囲特定ステップにて特定されたマッチング範囲にて、前記参加ユーザのマッチメイキングを行なうマッチング処理ステップと、

を含むことを特徴とするマッチング方法。

【請求項 17】

複数のマッチング範囲のうちのいずれかで、複数の情報処理装置の間での情報通信を行おうとする参加ユーザのマッチメイキングを行なう情報処理装置のコンピュータにおいて実行されるマッチングプログラムであって、

前記参加ユーザから当該参加ユーザに関連する関連ユーザの指定を受け付ける関連ユーザ指定受付手段と、

ユーザとマッチング範囲とを関連付けて記憶したマッチング範囲記憶手段から、前記関連ユーザ指定受付手段にて指定を受け付けた前記関連ユーザに関連付けられたマッチング範囲を取得して、前記参加ユーザに提供するマッチング範囲取得手段と、

前記参加ユーザから、前記マッチング範囲取得手段にて提供したマッチング範囲の指定を受け付けて、指定を受け付けたマッチング範囲を特定するマッチング範囲特定手段と、

前記マッチング範囲特定手段にて特定されたマッチング範囲にて、前記参加ユーザのマッチメイキングを行なうマッチング処理手段として、

前記コンピュータを機能させるマッチングプログラム。

【請求項 18】

複数のマッチング範囲のうちのいずれかで、複数の情報処理装置の間での情報通信を行おうとする参加ユーザのマッチメイキングを行なう情報処理装置のコンピュータにおいて実行されるマッチングプログラムであって、

前記参加ユーザから当該参加ユーザに関連する関連ユーザの指定を受け付ける関連ユーザ指定受付手段と、

ユーザとマッチング範囲とを関連付けて記憶したマッチング範囲記憶手段を参照して、前記関連ユーザ指定受付手段にて指定を受け付けた前記関連ユーザに関連付けられたマッチング範囲を特定するマッチング範囲特定手段と、

前記マッチング範囲特定手段にて特定されたマッチング範囲にて、前記参加ユーザのマッチメイキングを行なうマッチング処理手段として、

前記コンピュータを機能させるマッチングプログラム。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ネットワークを介して複数の情報処理装置の間での情報通信を行いながら所定の情報処理を行なおうとする参加ユーザのマッチメイキングを行なうマッチングシステム、情報処理装置、サーバ、マッチング方法、及びマッチングプログラムに関する。

20

【背景技術】

【0002】

従来、複数のプレイヤーでグループを結成して、ネットワークを介してグループ内のプレイヤーとともにゲームを行なうゲームシステムが知られている。このゲームシステムによれば、グループに参加している各プレイヤーのゲーム装置では、当該ゲーム装置のユーザの操作情報だけでなく、グループ内の他のプレイヤーの操作情報にも基づいてゲームが展開される。

【0003】

グループは、ネットワークに接続している世界中のプレイヤーを対象として、プレイヤーのマッチメイキングを行なって結成されるか、又はネットワークに接続している国内のプレイヤーを対象として、プレイヤーのマッチメイキングを行なって結成される（例えば、非特許文献1）。

30

【0004】

上記の従来技術のように、マッチメイキングを行なう範囲（以下、「マッチング範囲」という。）があまりに広いと、一般的には何の係わり合いもないプレイヤーとしかマッチメイキングが行なわれない。このため、特定の条件のプレイヤー（例えば、同じ学校の者同士、同じ趣味嗜好の者同士、同じ地域に住む者同士等）とともにゲームを行いたいと思っても、そのような特定の条件を満たすプレイヤーとのマッチメイキングは実現できなかった。

【0005】

このような従来のゲームシステムに対して、多種多様なマッチング範囲（例えば、学校ごと、趣味嗜好ごと、地域ごと等の範囲）を用意して、個々のマッチング範囲で、マッチメイキングを望むプレイヤー同士のマッチメイキングを行うことが考えられる。こうすることで、多種多様な条件のいずれかを満たすプレイヤー同士のマッチメイキングを実現できる。

40

【先行技術文献】

【非特許文献】

【0006】

【非特許文献1】マリオカートWii取扱説明書（第23～24頁）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

50

【0007】

しかしながら、マッチング範囲があまりに多数になると、プレイヤ自身が好むマッチング範囲を見つけ出すことは容易ではない。また、特定のプレイヤと一緒にゲームをしたいと思っても、その特定のプレイヤが利用しているマッチング範囲を知らない場合がある。

【0008】

本発明は、上記課題を解決するためになされたものであり、多数のマッチング範囲の中からのユーザによるマッチング範囲の選択を支援することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0009】

上記従来課題を解決するために、本発明のマッチングシステムは、サーバと、ネットワークを介して前記サーバに接続される複数の情報処理装置とからなり、複数のマッチング範囲のうちのいずれかで、複数の情報処理装置の間での情報通信を行いながら所定の情報処理を行なおうとする参加ユーザのマッチメイキングを行なうマッチングシステムであって、前記参加ユーザに対して、当該参加ユーザに関連する関連ユーザを提示する関連ユーザ提示手段と、前記関連ユーザ提示手段にて提示された前記関連ユーザに関連付けられたマッチング範囲を特定するマッチング範囲特定手段と、前記マッチング範囲特定手段にて特定されたマッチング範囲にて、前記参加ユーザのマッチメイキングを行なうマッチング処理手段とを備えた構成を有する。

【0010】

この構成により、参加ユーザに関連する関連ユーザに関連付けられたマッチング範囲でマッチメイキングを行うことが可能となり、参加ユーザに対して、多数のマッチング範囲の中からのマッチング範囲の選択を支援できる。なお、「マッチング範囲を特定する」とは、複数のマッチング範囲の中から、マッチング処理手段にてマッチメイキングを行なう1つのマッチング範囲を決定することをいう。

【0011】

本発明のマッチングシステムにおいて、前記関連ユーザは、前記参加ユーザが特定して登録したユーザ、前記参加ユーザと近距離無線通信が成立したユーザ、前記参加ユーザと過去にマッチメイクされたユーザ、前記参加ユーザの属性に基づいて選択されたユーザ、前記参加ユーザが作成したマッチング範囲でマッチメイクされたユーザの少なくともいずれかを含んでよい。

【0012】

この構成により、参加ユーザに関連するユーザとしてふさわしいユーザを関連ユーザとして提示し、そのような関連ユーザに関連付けられたマッチング範囲でマッチメイキングを行うことができる。

【0013】

本発明のマッチングシステムは、前記関連ユーザ提示手段にて提示された前記関連ユーザに関連付けられたマッチング範囲を提示するマッチング範囲提示手段と、前記マッチング範囲の指定を受け付けるマッチング範囲指定受付手段とをさらに備えていてよく、前記マッチング範囲特定手段は、前記マッチング範囲指定受付手段にて指定を受け付けたマッチング範囲を、前記マッチング処理手段にてマッチメイキングを行なうマッチング範囲として特定してよい。

【0014】

この構成により、参加ユーザに対して関連ユーザに関連付けられたマッチング範囲が提示されたときに、参加ユーザがマッチング範囲を指定することで、その指定されたマッチング範囲を、マッチメイキングを行うマッチング範囲として特定して、マッチメイキングを行うことができる。なお、関連ユーザには1つ又は複数のマッチング範囲が関連付けられていてよく、マッチング範囲提示手段は、関連ユーザに関連付けられた1つ又は複数のマッチング範囲を提示してよい。

【0015】

本発明のマッチングシステムにおいて、前記マッチング範囲提示手段は、前記関連ユー

10

20

30

40

50

ザが直近にマッチメイクされたマッチング範囲、前記関連ユーザのマッチメイキングの履歴に基づいて決定されるマッチング範囲、前記関連ユーザが現在マッチメイキングされているマッチング範囲、前記関連ユーザが作成したマッチング範囲の少なくともいずれかを、前記関連ユーザに関連付けられたマッチング範囲として提示してよい。

【0016】

この構成により、参加ユーザに対して、関連ユーザに関連付けられたマッチング範囲としてふさわしいマッチング範囲を提示することができる。なお、関連ユーザのマッチメイキングの履歴に基づいて決定されるマッチング範囲は、例えば、関連ユーザのマッチメイキングの履歴において当該関連ユーザが最も頻繁にマッチメイクされているマッチング範囲であってよい。

10

【0017】

本発明のマッチングシステムは、前記関連ユーザの指定を受け付ける関連ユーザ指定受付手段をさらに備えていてよく、前記マッチング範囲特定手段は、前記関連ユーザ指定受付手段にて指定を受け付けた関連ユーザに関連付けられたマッチング範囲を、前記マッチング処理手段にてマッチメイキングを行なうマッチング範囲として特定してよい。

【0018】

この構成により、参加ユーザに対して関連ユーザが提示されたときに、参加ユーザが関連ユーザを指定することで、その関連ユーザに関連付けられたマッチング範囲を、マッチメイキングを行うマッチング範囲として特定して、マッチメイキングを行うことができる。

20

【0019】

本発明のマッチングシステムにおいて、前記関連ユーザに関連付けられたマッチング範囲は、前記関連ユーザが直近にマッチメイクされたマッチング範囲、前記関連ユーザのマッチメイキングに基づいて決定されるマッチング範囲、前記関連ユーザが現在マッチメイキングされているマッチング範囲、前記関連ユーザが作成したマッチング範囲のいずれかであってよい。

【0020】

この構成により、参加ユーザに対して関連ユーザが提示されて、参加ユーザによって関連ユーザが指定されたときに、その指定された関連ユーザに関連付けられたマッチング範囲としてふさわしいマッチング範囲を、マッチメイキングを行うマッチング範囲として特定して、マッチメイキングを行うことができる。

30

【0021】

本発明のマッチングシステムにおいて、前記関連ユーザ提示手段は、前記関連ユーザがオンライン状態であることが分かるように、前記関連ユーザを提示してよい。

【0022】

この構成により、参加ユーザは、オンライン状態であってマッチメイキングにより一緒に所定の情報処理を行うことが可能な関連ユーザを知ることができる。なお、関連ユーザがオンライン状態であることが分かるようにするために、すべての関連ユーザを提示するとともに関連ユーザごとにオンライン状態にあるかオフライン状態にあるかの標識を付してよく、又はオンライン状態にある関連ユーザのみを提示してもよい。

40

【0023】

本発明のマッチングシステムにおいて、前記マッチング処理手段は、前記参加ユーザと前記関連ユーザとのマッチメイキングを行なってよい。

【0024】

この構成により、特定されたマッチング範囲に複数のグループが結成されていたとしても、参加ユーザは、自分に関連する関連ユーザとマッチメイクされて、関連ユーザと一緒に所定の情報処理を行うことができる。

【0025】

本発明のマッチングシステムは、前記情報処理装置における操作に基づいて、前記マッチング範囲を作成するマッチング範囲作成手段をさらに備えていてよい。

50

【0026】

この構成により、自身の所望するユーザ同士で所定の情報処理を行うことができる。なお、ユーザが自らマッチング範囲を作成できるようにすると、多くのユーザがマッチング範囲を作成することで、マッチング範囲の数が膨大になることもある。この場合にも、本発明のマッチングシステムによれば、参加ユーザに関連する関連ユーザに関連付けられたマッチング範囲でマッチメイキングを行うことが可能となり、参加ユーザに対して、膨大な数のマッチング範囲の中からのマッチング範囲の選択を支援できる。

【0027】

本発明のマッチングシステムにおいて、前記マッチング処理手段は、前記マッチング範囲特定手段にて特定されたマッチング範囲内でマッチメイキングされているユーザを提示することなく、当該特定されたマッチング範囲にてマッチメイキングを行ってよい。

10

【0028】

この構成により、参加ユーザに対しては、自らがマッチメイクされるマッチング範囲にどのユーザがいるのかを知ることができない。これにより、あるマッチング範囲でマッチメイクされる参加ユーザは、そのマッチング範囲内の他のユーザとの間の仲間意識や、そのマッチング範囲に所属しているという意識を持つことがない。このように、マッチング範囲内でグループを結成して所定の情報処理を行っているユーザによってマッチング範囲内の他のユーザとの仲間意識やマッチング範囲に対する所属意識が形成されないことで、新たにマッチング範囲でマッチメイクされようとする参加ユーザが、当該マッチング範囲を選択しやすくなるという心理的效果が期待できる。すなわち、既存のユーザによる仲間意識や所属意識は、新規のユーザに対しては、新たにそのマッチング範囲に参加することに対して心理的な障壁になるおそれがあるが、本発明では、参加ユーザに対しては、自らがマッチメイクされるマッチング範囲にどのユーザがいるのかを知ることができないので、そのような心理的な障壁を軽減できる。

20

【0029】

本発明のマッチングシステムにおいて、前記サーバは、ゲームサーバであり、前記情報処理装置はゲーム装置であってよく、前記マッチングシステムは、ゲームサーバと、ネットワークを介してゲームサーバに接続される複数のゲーム装置とからなり、複数のマッチング範囲のうちのいずれかで、複数のゲーム装置の間での情報通信を行いながらゲームを行なおうとする参加プレイヤーのマッチメイキングを行なうゲームシステムであってよい。

30

【0030】

この構成により、この構成により、ゲームの参加プレイヤーに対して、関連プレイヤーに関連付けられたマッチング範囲としてふさわしいマッチング範囲を提示することができる。

【0031】

本発明のマッチングサーバにおいて、前記マッチング範囲は、そこに参加する参加ユーザについての特定の条件が明示されるマッチングルームであってよい。

【0032】

この構成により、どのような条件のマッチング範囲でマッチメイキングが行なわれるかを参加ユーザに提示する事ができる。

【0033】

本発明の別の態様は、上記のマッチングシステムに用いられる情報処理装置であって、この情報処理装置は、前記関連ユーザの情報を記憶した関連ユーザ記憶手段と、前記関連ユーザ提示手段とを備え、前記関連ユーザ提示手段は、前記関連ユーザ記憶手段に記憶された情報に基づいて関連ユーザを提示する。

40

【0034】

この構成により、情報処理装置にその情報処理装置の所持者であるユーザに関連する関連ユーザが記憶されて、提示される。なお、情報処理装置は、関連ユーザのステータス、関連ユーザに関連付けられたマッチング範囲の情報等をサーバより受信して提示してもよい。

【0035】

50

本発明のさらに別の態様は、上記のマッチングシステムに用いられるサーバであって、このサーバは、前記関連ユーザに関連付けられたマッチング範囲を取得して、取得したマッチング範囲の情報を前記情報処理装置に提供するマッチング範囲取得手段と、前記マッチング範囲特定手段と、前記マッチング処理手段とを備え、前記マッチング範囲特定手段は、前記情報処理装置から、前記マッチング範囲取得手段が前記情報処理装置に提供したマッチング範囲の指定を受け付けて、指定を受け付けたマッチング範囲を、前記マッチング処理手段にてマッチメイキングを行なうマッチング範囲として特定する。

【0036】

この構成により、サーバは、関連ユーザの指定を受けて、その指定された関連ユーザに関連付けられたマッチング範囲にてマッチング処理を行う。

10

【0037】

本発明の別の態様のサーバは、上記のマッチングシステムに用いられるサーバであって、前記マッチング範囲特定手段と、前記マッチング処理手段とを備え、前記マッチング範囲特定手段は、前記情報処理装置から前記関連ユーザの指定を受け付けて、指定を受け付けた関連ユーザに関連付けられたマッチング範囲を、前記マッチング処理手段にてマッチメイキングを行なうマッチング範囲として特定する。

【0038】

この構成により、サーバは、マッチング範囲の指定を受けて、その指定されたマッチング範囲にてマッチング処理を行う。

【0039】

20

本発明のさらに別の態様は、複数のマッチング範囲のうちのいずれかで、複数の情報処理装置の間での情報通信を行おうとする参加ユーザのマッチメイキングを行なうマッチング方法であって、このマッチング方法は、前記参加ユーザに対して、当該参加ユーザに関連する関連ユーザを提示する関連ユーザ提示ステップと、前記関連ユーザ提示ステップにて提示された前記関連ユーザに関連付けられたマッチング範囲を特定するマッチング範囲特定ステップと、前記マッチング範囲特定ステップにて特定されたマッチング範囲にて、前記参加ユーザのマッチメイキングを行なうマッチング処理ステップを含む。

【0040】

この方法によっても、参加ユーザに関連する関連ユーザに関連付けられたマッチング範囲でマッチメイキングを行うことが可能となり、参加ユーザに対して、多数のマッチング範囲の中からのマッチング範囲の選択を支援できる。

30

【0041】

本発明のさらに別の態様は、複数のマッチング範囲のうちのいずれかで、複数の情報処理装置の間での情報通信を行おうとする参加ユーザのマッチメイキングを行なう情報処理装置のコンピュータにおいて実行されるマッチングプログラムであって、このマッチングプログラムは、前記参加ユーザから当該参加ユーザに関連する関連ユーザの指定を受け付ける関連ユーザ指定受付手段と、前記関連ユーザ指定受付手段にて指定を受け付けた前記関連ユーザに関連付けられたマッチング範囲を取得して、前記参加ユーザに提供するマッチング範囲取得手段と、前記マッチング範囲取得手段にて提供したマッチング範囲の指定を受け付けて、指定を受け付けたマッチング範囲を特定するマッチング範囲特定手段と、前記マッチング範囲特定手段にて特定されたマッチング範囲にて、前記参加ユーザのマッチメイキングを行なうマッチング処理手段として前記コンピュータを機能させる構成を有している。

40

【0042】

この構成により、マッチング範囲の指定を受けて、その指定されたマッチング範囲でマッチメイキングを行うことが可能となり、参加ユーザに対して、多数のマッチング範囲の中からのマッチング範囲の選択を支援できる。

【0043】

本発明のさらに別の態様は、複数のマッチング範囲のうちのいずれかで、複数の情報処理装置の間での情報通信を行おうとする参加ユーザのマッチメイキングを行なう情報処理

50

装置のコンピュータにおいて実行されるマッチングプログラムであって、このマッチングプログラムは、前記参加ユーザから当該参加ユーザに関連する関連ユーザの指定を受け付ける関連ユーザ指定受付手段と、前記関連ユーザ指定受付手段にて指定を受け付けた前記関連ユーザに関連付けられたマッチング範囲を特定するマッチング範囲特定手段と、前記マッチング範囲特定手段にて特定されたマッチング範囲にて、前記参加ユーザのマッチメイキングを行なうマッチング処理手段として前記コンピュータを機能させる構成を有している。

【0044】

この構成により、参加ユーザに関連する関連ユーザの指定を受けて、その指定された関連ユーザに関連付けられたマッチング範囲でマッチメイキングを行うことが可能となり、参加ユーザに対して、多数のマッチング範囲の中からのマッチング範囲の選択を支援できる。

10

【発明の効果】

【0045】

本発明によれば、参加ユーザに関連する関連ユーザに関連付けられたマッチング範囲でマッチメイキングを行うことが可能となり、参加ユーザに対して、多数のマッチング範囲の中からのマッチング範囲の選択を支援できる。

【図面の簡単な説明】

【0046】

【図1】本発明の実施の形態のゲームシステムの全体構成を示す図

20

【図2】本発明の実施の形態のゲーム装置の構成を示すブロック図

【図3】本発明の実施の形態のマッチング装置として機能するゲームサーバの構成を示すブロック図

【図4】本発明の実施の形態のマッチングルーム作成装置として機能するゲームサーバの構成を示すブロック図

【図5】本発明の実施の形態のマッチング方法のフロー図

【図6】本発明の実施の形態のマッチングトップ画面の例を示す図

【図7】本発明の実施の形態のマッチングルーム探索トップ画面の例を示す図

【図8】本発明の実施の形態の関連プレイヤー提示画面の例を示す図

【図9】本発明の実施の形態のマッチングルーム提示画面の例を示す図

30

【発明を実施するための形態】

【0047】

以下、本発明を実施するための形態について、図面を参照しながら説明する。本発明のマッチングシステムは、サーバと、ネットワークを介してサーバに接続される複数の情報処理装置とからなり、複数のマッチング範囲のうちのいずれかで、複数の情報処理装置の間での情報通信を行いながら所定の情報処理を行なおうとする参加ユーザのマッチメイキングを行なうシステムであるが、以下では、本発明のマッチングシステムの実施の形態として、ゲームサーバと、ネットワークを介してゲームサーバに接続される複数のゲーム装置とからなり、複数のマッチングルームのうちのいずれかで、複数のゲーム装置の間での情報通信を行いながらゲームを行なおうとする参加プレイヤーのマッチメイキングを行なうゲームシステムを説明する。

40

【0048】

図1は、本発明の実施の形態のゲームシステムの全体構成を示す図である。ゲームシステム100は、複数のゲーム装置300とゲームサーバ500とがネットワークNWを介して互いに通信可能に接続されて構成される。なお、図1では、4つのゲーム装置300がネットワークに接続されているが、ゲーム装置300は4つに限らない。

【0049】

ゲーム装置300は、入力部としての操作ボタンと表示部としての液晶パネルとが一体となった携帯型のゲーム装置である。ゲーム装置300は、例えばWi-Fi等の無線通信によってアクセスポイントと接続され、アクセスポイントを介してネットワークNWに

50

接続されてよい。本実施の形態では、ゲーム装置 300 は、携帯型のゲーム装置であるが、ゲーム装置 300 は、テレビに接続される据置型のゲーム装置であってもよい。

【0050】

ゲームシステム 100 では、複数のゲーム装置 300 において、同時に 1 つのゲームを実行することができる。このとき、ゲームプログラムは、各ゲーム装置 300 にて実行される。各ゲーム装置 300 は、ネットワーク NW を介して、自己の操作情報をゲームサーバ 500 に送信する。ゲームサーバ 500 は、各参加プレイヤーの操作情報を他の参加プレイヤーに配信する。各ゲーム装置 300 では、他の参加プレイヤーの操作情報を受信して、これをゲームプログラムに渡す。これによって、各ゲーム装置 300 では、当該ゲーム装置 300 のユーザの操作情報だけでなく、他の参加プレイヤーの操作情報にも基づいてゲームが展開される。このようにして、複数のプレイヤーが参加したゲームが、各ゲーム装置 300 において実行される。

10

【0051】

複数のプレイヤーが参加するゲームとしては、例えば、複数の参加プレイヤーが互いに対戦する対戦型ゲーム（例えば、カーレースゲーム、クイズゲーム）、複数の参加プレイヤーが協力し合ってゲームを展開する協力型ゲーム（例えば、ロールプレイングゲーム）、複数の参加プレイヤーがチームを結成して、チーム同士で対戦するチーム対戦型ゲーム（例えば、チームスポーツゲーム）などがある。

【0052】

なお、複数のゲーム装置 300 において、同時に 1 つのゲームを実行するために、ゲームサーバ 500 は、後述する複数の参加プレイヤーのマッチメイキングのみを行ってよい。マッチメイクによってグループが構成されてゲームが開始された後には、各ゲーム装置 300 の操作情報がゲームサーバ 500 を介さずに、各ゲーム装置 300 間で直接送受信され、又は、各ゲーム装置 300 の操作情報がマッチメイキングを行なったゲームサーバ 500 とは別のサーバを介して、各ゲーム装置 300 間で送受信されて、ゲームを進行させてもよい。

20

【0053】

ゲームサーバ 500 は、上記のような複数のプレイヤーが参加したゲームを実行するにあたって、1 つのゲームを一緒に行なうための複数のプレイヤーによるグループを結成する。このグループは、例えば、対戦型ゲームにおける参戦者のグループであり、協力型ゲームの参加者のグループであり、チーム対戦型ゲームのチームのメンバーのグループである。このために、ゲームサーバ 500 は、複数のプレイヤーのマッチメイキングを行なうマッチング装置としての機能を有する。マッチメイクされたプレイヤー同士は、同一のグループに所属して、ゲームを実行することになる。

30

【0054】

本発明の実施の形態のゲームサーバ 500 は、特に、所定のマッチング範囲内でプレイヤーのマッチメイキングを行なう。本実施の形態では、このマッチング範囲がマッチングルームとして、ユーザに提示される。ゲームサーバ 500 には、複数のマッチングルームが用意されている。ユーザは、所望のマッチングルームでグループを結成することができる。マッチングルームは、例えば、ある学校のあるクラスのマッチングルーム、ある地域のマッチングルーム、ある芸能人のファンのマッチングルームといったように、特定の条件を設けたマッチング範囲であり、特定の条件についての情報（例えば、名称、説明文等の情報）がユーザに明示されるマッチング範囲である。例えば、ある学校のあるクラスのマッチングルームが用意されている場合には、そこでグループを結成することで、グループのメンバーが、いずれもその学校のそのクラスメイトであること、即ち、クラスメイト同士でグループを結成することが期待できる。

40

【0055】

以下、多数のマッチングルームの中からのユーザによるマッチングルームの選択を支援するためのゲームシステム 100 の構成を説明する。図 3 は、本発明の実施の形態のゲーム装置の構成を示すブロック図である。図 3 を参照して、ゲーム装置 300 の構成を説明

50

する。このゲーム装置 300 の所持者であるユーザを以下、「装置ユーザ」といい、ネットワークを介して他のプレイヤーと一緒にゲームを行うときの装置ユーザを「参加プレイヤー」ともいう。

【0056】

ゲーム装置 300 は、送受信部 31、関連プレイヤー記憶部 32、制御部 33、表示部 34、及び入力部 35 を備えている。送受信部 31 は、無線で各種の情報を送受信する。据置型のゲーム装置の場合には、表示部 34 は、テレビ等の外部のモニタに表示信号を出力するインターフェースに置き換えることができる。なお、送受信部 31 は、ケーブルのコネクタを備えて、ケーブルを介して（有線で）情報を送受信してもよい。

【0057】

関連プレイヤー記憶部 32 には、関連プレイヤーとして、装置ユーザが特定して登録したプレイヤー、装置ユーザと近距離無線通信が成立したプレイヤー、装置ユーザと過去にマッチメイクされたプレイヤー、装置ユーザの属性に基づいて選択されたプレイヤー、装置ユーザが作成したマッチンググループでマッチメイクされたプレイヤーの情報が記憶されている。

【0058】

制御部 33 は、演算処理装置が所定のプログラムを実行することで構成される。プログラムは、可搬型メモリから読み出したものであってもよいし、ゲーム装置 300 自体が記憶しているものであってもよい。制御部 33 は、プログラムを実行することにより、必要に応じて関連プレイヤー提示部 331、関連プレイヤー指定受付部 332、マッチンググループ提示部 333、マッチンググループ指定受付部 334、及びゲーム処理部 335 を構成する。

【0059】

表示部 34 は、例えば液晶パネルであり、各種の静止画又は動画を表示する。入力部 35 は、十字ボタン、複数の円形ボタンである。入力部 35 は、表示部 34 とともに用いられるタッチパネルであってもよい。

【0060】

関連プレイヤー提示部 331 は、装置ユーザにおけるマッチンググループの選択を支援するために、表示部 34 を用いて装置ユーザの関連プレイヤーを装置ユーザに提示する。関連プレイヤー提示部 331 は、関連プレイヤー記憶部 32 に記憶している関連プレイヤーを読み出して、表示部 34 に出力する。

【0061】

関連プレイヤー指定受付部 332 は、関連プレイヤー提示部 331 によって提示された関連プレイヤーのうちのいずれかの指定を受け付ける。参加プレイヤーは、関連プレイヤー提示部 331 によって表示部 34 に関連プレイヤーが提示されると、その中から一の関連プレイヤーを指定する。具体的には、表示部 34 に表示された関連プレイヤーのうち、指定する関連プレイヤーにカーソルを合わせて決定ボタンを押してもよいし、タッチパネル上で直接一の関連プレイヤーを指定してもよい。

【0062】

関連プレイヤー指定受付部 332 が関連プレイヤーの指定を受けると、送受信部 31 はその情報をゲームサーバ 500 に送り、当該関連プレイヤーに関連付けられたマッチンググループの情報を要求する。送受信部 31 は、関連プレイヤー指定受付部 332 にて指定を受け付けた関連プレイヤーに関連付けられたマッチンググループの情報をゲームサーバ 500 から受信する。各プレイヤー（ユーザ）にどのようなマッチンググループが関連付けられるかについては、後述する。

【0063】

マッチンググループ提示部 333 は、表示部 34 を用いて、送受信部 31 にて受信したマッチンググループの情報を装置ユーザに提示する。マッチンググループ指定受付部 334 は、マッチンググループ提示部 333 によって提示されたマッチンググループの指定を受け付ける。参加プレイヤーは、マッチンググループ提示部 333 によって表示部 34 に関連プレイヤーに関連付けられたマッチンググループが提示されると、そのマッチンググループでマッチメイキ

10

20

30

40

50

ングをするか否かの意思を入力する。マッチングルーム指定受付部 334 は、提示されたマッチングルームでのマッチメイキングをするという参加プレイヤーの意思の入力をマッチングルームの指定として受け付ける。

【0064】

マッチングルーム指定受付部 334 がマッチングルームの指定を受けると、送受信部 31 はその情報を参加プレイヤーの情報とともにゲームサーバ 500 に送り、マッチング処理を要求する。

【0065】

ゲーム処理部 335 は、ゲームのプログラムに従い、入力部 35 に対するプレイヤー（ユーザ）の操作を操作情報として入力して、ゲームを実行し、表示部 34 を用いてゲームの内容を表示する。上述のように、装置ユーザがネットワーク NW を介して他のプレイヤーと一緒にゲームを実行する場合には、送受信部 31 が他のプレイヤーの操作情報を受信し、ゲーム処理部 335 は、入力部 35 からの装置ユーザの操作情報だけでなく送受信部 31 にて受信した他のプレイヤーの操作情報にも基づいてゲームを展開する。

【0066】

図 3 は、本発明の実施の形態のマッチング装置として機能するゲームサーバの構成を示すブロック図である。マッチング装置として機能するゲームサーバ（以下、単に「マッチング装置」という。）501 は、送受信部 51、マッチングルーム取得部 52、ユーザ情報データベース 53、マッチングルーム特定部 54、マッチング処理部 55、ゲーム進行部 56 を備えている。マッチングルーム取得部 52、マッチングルーム特定部 54、マッチング処理部 55、及びゲーム進行部 56 は、ゲームサーバ 500 が所定のプログラムを実行することにより実現される。このプログラムは、本発明のプレイヤーマッチングプログラムの一例である。

【0067】

送受信部 51 は、ネットワーク NW を介してゲーム装置 300 と通信を行なう。ユーザ情報データベース 53 には、各ユーザに対して 1 つのマッチングルームが関連付けられている。各ユーザに関連付けられるマッチングルームは、当該ユーザが直近にマッチメイクされたマッチングルームである。

【0068】

マッチングルーム取得部 52 は、参加プレイヤーのゲーム装置 300 から送受信部 51 を介して関連プレイヤーの指定を受けると、ユーザ情報データベース 53 を参照して、指定された関連プレイヤーに関連付けられたマッチングルームを取得する。マッチングルーム取得部 52 は、送受信部 51 を介して、取得したマッチングルームの情報を参加プレイヤーのゲーム装置 300 に送信することで、取得したマッチングルームの情報を参加プレイヤーのゲーム装置 300 に提供する。

【0069】

マッチングルーム特定部 54 は、参加プレイヤーのゲーム装置 300 から送受信部 51 を介して参加プレイヤーの情報及びマッチングルームの指定を受けると、指定されたマッチングルームを、マッチング処理部 55 にてマッチング処理を行うマッチングルームとして特定して、参加プレイヤーの情報と特定したマッチングルームの情報をマッチング処理部 55 に渡す。

【0070】

マッチング処理部 55 は、マッチングルーム特定部 54 にて特定されたマッチングルーム内にて参加プレイヤーのマッチメイキングを行なう。マッチング処理部 55 は、既存の技術を採用してマッチング処理を行なう。マッチング処理部 55 は、マッチメイクをした結果をマッチメイクの履歴としてユーザ情報データベース 53 に保存する。このマッチメイクの履歴によって、ユーザ情報データベース 53 が、各ユーザが直近にマッチメイクされたマッチングルーム等の情報を保持することになる。

【0071】

マッチング処理部 55 にてマッチング処理が完了してグループが結成されると、ゲーム

10

20

30

40

50

進行部５６は、送受信部５１を介して、グループ内で、各プレイヤーの操作情報を他のプレイヤーに配信して、複数のプレイヤーによる１つのゲームの進行を実現する。なお、上述のように、複数のゲーム装置３００において同時に１つのゲームを実行するために、各ゲーム装置３００の操作情報がゲームサーバ５００を介さずに、各ゲーム装置３００間で直接送受信されてもよい。

【００７２】

図４は、本発明の実施の形態のマッチングルーム作成装置として機能するゲームサーバの構成を示すブロック図である。マッチングルーム作成装置として機能するゲームサーバ５０２（以下、単に「マッチングルーム作成装置５０２」という。）は、送受信部５１、マッチングルーム作成部５７、マッチングデータベース５８を備えている。

10

【００７３】

送受信部５１は、マッチング装置５０１の送受信部として説明したものであるが、ゲームサーバ１００がマッチングルーム作成装置５０２として機能するときは、特に、マッチングルームを作成するための各種の情報をゲーム装置３００から受信する。マッチングルーム作成部５７は、送受信部５１がゲーム装置３００から受信した情報に基づいて、マッチングルームを作成する。マッチングルーム作成部５７は、マッチングルームを作成したときに、マッチングルームに対して固有の識別番号を付与する。マッチングルーム作成部５７にて作成されたマッチングルームは、マッチングデータベース５８に保存される。

【００７４】

20

本実施の形態では、マッチングルームは、当該マッチングルームの名称、当該マッチングルームで適用されるゲーム方式、及び当該マッチングルームの紹介コメントを特定することにより作成される。これらの情報は、マッチングルームを作成しようとする装置ユーザのゲーム装置３００から送信されてくる。マッチングデータベース５８には、マッチングルームごとに、上記の識別番号、名称、ゲーム方式、紹介コメントが記憶される。

【００７５】

次に、以上のように構成されたゲームシステム１００において実行されるプレイヤーマッチング方法を説明する。図５は、本発明の実施の形態のマッチング方法のフロー図である。図６～９は、マッチング方法が実行される際のゲーム装置３００の表示部３４の表示例を示す図である。以下、図６～９のゲーム装置３００の表示部３４の表示例を参照しながら、図５のフロー図に従ってマッチング方法を説明する。

30

【００７６】

まず、ゲーム装置３００にて装置ユーザが所定の操作を行うことにより、図６に示すマッチングトップ画面が表示される。装置ユーザが「マッチングルームを探す」を選択すると、次に、図７に示すマッチングルーム探索トップ画面に移行する。なお、図６のマッチングトップ画面において、装置ユーザが「マッチングルームを作成する」を選択すると、ゲームサーバ１００がマッチングルーム作成装置５０２として機能して、マッチングルームの作成処理が開始される。

【００７７】

40

図７のマッチングルーム探索トップ画面において、装置ユーザが「関連プレイヤーから探す」を選択すると、図５のフロー図に示す本実施の形態のマッチング方法が開始される。なお、その他の「ランダムに探す」、「お気に入り」、「お勧め」、「番号で探す」を選んでも、装置ユーザによるマッチングルームの選択を支援できるが、説明は省略する。

【００７８】

まず、ゲーム装置３００の関連プレイヤー提示部３３１が、関連プレイヤー記憶部３２に記憶されている関連プレイヤーを読み出して、表示部３４に出力することで、参加プレイヤーとしての当該ゲーム装置３００の装置ユーザに対して、その者の関連プレイヤーを提示する（ステップＳ５０１）。図８は、表示部３４における関連プレイヤー提示画面の例を示す図である。

50

【0079】

参加プレイヤーは、入力部35を操作して、いずれかの関連プレイヤーを指定すると、関連プレイヤー指定受付部332は、この指定を受け付けて（ステップS502）、送受信部31がその指定をマッチング装置501に送信する。マッチング装置501では、送受信部51を介してマッチンググループ取得部52が関連プレイヤーの指定を受け付ける。マッチンググループ取得部52は、ユーザ情報データベース53を参照して、指定された関連プレイヤーに関連付けられたマッチンググループを取得する（ステップS503）。

【0080】

マッチンググループ取得部52は、送受信部51を介して、取得したマッチンググループの情報を参加プレイヤーのゲーム装置300に送信する。ユーザ装置300は、送受信部31にてこれを受信し、マッチンググループ提示部333が、表示部34を用いて、送受信部31にて受信したマッチンググループの情報を参加プレイヤーに提示する（ステップS504）。図9は、表示部34におけるマッチンググループ提示画面の例を示す図である。この例では、「KYOTO」という名称のマッチンググループが提示されている。

【0081】

参加プレイヤーは、マッチンググループ提示部333によって表示部34にマッチンググループが提示されると、そのマッチンググループでマッチメイキングをするか否かの意思を入力する（ステップS505）。参加プレイヤーが、図9のマッチンググループ提示画面において「OK」を選択すると、入力部35を介して、提示されたマッチンググループでのマッチメイキングをするという参加プレイヤーの意思が入力され、マッチンググループ指定受付部334は、これをマッチンググループの指定として受け付ける（ステップS505にてYES）。

【0082】

なお、参加プレイヤーが、図9のマッチンググループ提示画面において「キャンセル」を選択して、マッチンググループ指定受付部334が、提示されたマッチンググループでのマッチメイキングをしないという参加プレイヤーの意思の入力を受けると（ステップS505にてNO）、参加プレイヤーに再度関連プレイヤーを選択させるべく、ステップS501に戻る。

【0083】

マッチンググループ指定受付部334は、提示されたマッチンググループでのマッチメイキングをするという参加プレイヤーの意思の入力を受けると（ステップS505にてYES）、送受信部31を介して、参加プレイヤーの情報及びマッチンググループの指定をマッチング装置501に送り、マッチング装置501に対してマッチング処理を要求する。

【0084】

マッチンググループ特定部54は、送受信部51を介して参加プレイヤーの情報及びマッチンググループの指定を受けると、指定されたマッチンググループを、マッチング処理部55にてマッチング処理を行うマッチンググループとして特定して、参加プレイヤーの情報と特定したマッチンググループの情報をマッチング処理部55に渡す（ステップS506）。そして、マッチング処理部55は、マッチンググループ特定部54にて特定されたマッチンググループ内にて参加プレイヤーのマッチメイキングを行なう（ステップS507）。なお、マッチング処理部55は、マッチンググループ内にプレイヤーを追加可能なグループがあれば、参加プレイヤーをそのグループへ参加するよう処理し、マッチンググループ内に新たに参加プレイヤーを追加できる余地があるグループがなければ、他の参加プレイヤーと新たなグループを作成するよう処理する。

【0085】

マッチング処理部55にてマッチング処理が完了してグループが結成されると、ゲーム進行部56は、グループ内のプレイヤーによるゲームの進行を開始する（ステップS508）。ゲーム進行部56は、ゲームが終了すると、グループ内の各プレイヤーに対して、ゲームを続行するか、グループから抜ける（ゲームをやめる）かを問い合わせる（ステップS509）。プレイヤーがゲームを進行することを選択した場合には（ステップS509にてYES）、ステップS508に戻ってゲームを進行し、プレイヤーがグループから抜けるこ

とを選択した場合には（ステップS509にてNO）、処理を終了する。グループのうちの一部のプレイヤーが抜ける場合には、新たな参加プレイヤーがマッチング処理によってグループに参加して、新たなグループが結成される。

【0086】

以上のように、本実施の形態のゲームシステム100によれば、ゲーム装置300にて、参加プレイヤーに対して、当該参加プレイヤーに関連する関連プレイヤー（参加プレイヤーが特定して登録したプレイヤー、参加プレイヤーと近距離無線通信が成立したプレイヤー、参加プレイヤーと過去にマッチングされたプレイヤー、参加プレイヤーの属性に基づいて選択されたプレイヤー、参加プレイヤーが作成したマッチングルームでマッチングされたプレイヤー等）を提示して、参加プレイヤーが所望の関連プレイヤーを選択すると、その関連プレイヤーが直近にマッチメイクされたマッチングルームが提示されるので、参加プレイヤーは、自分に関連するプレイヤーが直近に参加したマッチングルームでグループを結成してゲームを行なうことができる。従って、多数のマッチングルームが存在する場合にも、その中からの参加プレイヤーによるマッチングルームの選択を好適に支援できる。

10

【0087】

なお、上記の実施の形態では、ユーザ情報データベース53には、各ユーザ（プレイヤー）に対して、その者が直近にマッチングされたマッチングルームが関連付けられていたが、各ユーザに関連付けられるマッチングルームはこれに限らない。ユーザ情報データベース53において、各ユーザに対して、当該ユーザが最も頻繁にマッチングされるマッチングルーム、当該ユーザが現在マッチングされているマッチングルーム、当該ユーザが作成したマッチングルームが関連付けられていてもよい。

20

【0088】

また、上記の実施の形態及び上記の変形例では、ユーザ情報データベース53において、各ユーザには1つのマッチングルームのみが関連付けられており、マッチングルーム取得部52は、参加プレイヤーのゲーム装置300から関連プレイヤーの指定を受けると、その参加プレイヤーのゲーム装置300に対して、当該関連プレイヤーに関連付けられた1つのマッチングルームを取得してその情報を参加プレイヤーのゲーム装置300に提供し、マッチングルーム提示部333が、そのマッチングルームでのマッチメイキングを行なうか否かを問い合わせていたが、マッチングルームの提示方法はこれに限らない。

【0089】

ユーザ情報データベース53において、各ユーザに複数のマッチングルームが関連付けられており、マッチングルーム取得部52が参加プレイヤーのゲーム装置300に対して、当該参加プレイヤーの関連プレイヤーに関連付けられた複数のマッチングルームを提示してもよい。この場合に、各ユーザに関連付けられるマッチングルームには、当該ユーザが直近にマッチメイクされたマッチングルームのほかに、当該ユーザのマッチメイキングの履歴に基づいて当該ユーザが最も頻繁にマッチメイクされているマッチングルーム、当該ユーザが現在マッチメイクされているマッチングルーム、当該ユーザが作成したマッチングルーム等が含まれてよい。

30

【0090】

また、上記の実施の形態では、マッチング装置501が、各ユーザが直近にマッチメイクされたマッチングルーム等の情報を保存するユーザ情報データベース53を備えており、マッチングルーム取得部52が、ユーザ情報データベース53を参照して、指定された関連プレイヤーに関連付けられたマッチングルームを取得していたが、各ユーザに関連付けられたマッチングルームの情報が当該ユーザのゲーム装置300に保存されてもよい。即ち、自らに関連付けられたマッチングルームの情報が、自らのゲーム装置300に保存されてよい。

40

【0091】

この場合には、マッチングルーム取得部52が、参加プレイヤーのゲーム装置300から指定を受けた関連プレイヤーのゲーム装置300から当該関連プレイヤーに関連付けられたマッチングルームの情報を取得する。

50

【0092】

さらに、上述のように、参加プレイヤーが特定して登録したユーザ、参加プレイヤーと近距離無線通信が成立したユーザ、参加プレイヤーと過去にマッチメイクされたユーザ、参加プレイヤーの属性に基づいて選択されたユーザ、参加プレイヤーが作成したマッチングルームでマッチメイクされたユーザが、関連プレイヤーとなりうるが、参加プレイヤーのゲーム装置300において、他のユーザを関連プレイヤーとして特定して登録したとき、他のユーザと近距離無線通信が成立したとき、マッチメイクされたとき、当該参加プレイヤーの属性に基づいて他のユーザが関連プレイヤーとして選択されたとき、当該参加プレイヤーが作成したマッチングルームで他のユーザがマッチメイクされたときに、関連プレイヤーとなったユーザに関連付けられたマッチングルームの情報が、当該関連プレイヤーに紐付けられて、参加プレイヤーのゲーム装置300に保存されてもよい。

10

【0093】

この場合には、ゲーム装置300は、上記の実施の形態のように、関連プレイヤーに関連付けられたマッチングルームの情報を取得するためにマッチング装置501に問い合わせをする必要はなくなり、ゲーム装置300のマッチングルーム提示部333は、当該ゲーム装置300内に保存された関連プレイヤーに紐付けられたマッチングルームを提示することができる。

【0094】

また、上記の実施の形態及び変形例では、参加プレイヤーが関連プレイヤーを指定した後に、その関連プレイヤーに関連付けられた1つ又は複数のマッチングルームを提示して、参加プレイヤーにマッチメイキングを行なうマッチングルームの指定をさせたが、マッチングルームの提示及び指定を省略してもよい。

20

【0095】

この場合には、参加プレイヤーが関連プレイヤーを指定すると、ゲーム装置300からゲームサーバ500に対して、参加プレイヤーの情報と指定された関連プレイヤーの情報が送信される。ゲームサーバ500のマッチングルーム取得部52は、関連プレイヤーの指定を受けると、ユーザ情報データベース53を参照して、その関連プレイヤーに関連付けられたマッチングルームを取得し、そのマッチングルームの情報を参加プレイヤーの情報とともに、マッチングルーム特定部54に提供する。マッチングルーム特定部54は、マッチングルーム取得部52から提供されたマッチングルームを、マッチング処理部55でマッチメイキングを行うマッチングルームとして特定する。

30

【0096】

なお、一般的には、1つのマッチングルーム内には複数のグループが形成されて、各グループにてゲームが進行しており、参加プレイヤーのマッチメイキングは、このマッチングルーム内の他の任意の参加プレイヤーとの間で行われるが、上記の変形例において、参加プレイヤーによって、関連プレイヤーが現在マッチメイクされているマッチングルームが指定された場合には、この参加プレイヤーを特に当該関連プレイヤーとマッチメイキングをすることが望ましい。このようにすることで、関連プレイヤーが、あるマッチングルームでグループを結成してゲームをしており、かつそのグループに新たな参加プレイヤーを追加する余地がある状態、又は参加プレイヤーとしてあるマッチングルームでマッチメイクされようとしている状態である限り、参加プレイヤーは当該関連プレイヤーと同一のグループでゲームを行なうことができる。

40

【0097】

また、上記の実施の形態において、関連プレイヤーを提示する際に、その関連プレイヤーがオンライン状態にあってマッチング可能であるか否かの情報を表示するようにしてよい。また、関連プレイヤー記憶部32に記憶された関連プレイヤーのうち、オンライン状態にあってマッチング可能な関連プレイヤーのみを提示してもよい。これらの場合には、マッチング装置501のユーザ情報データベース53には、各ユーザがオンライン状態にあってマッチング可能であるか否かのステータスの情報を持たせて、ゲーム装置300にて関連プレイヤーを提示する際に、ゲーム装置300からマッチング装置501のユーザ情報データベ

50

ース53を参照して、関連プレイヤのステータスの情報を取得してよい。

【0098】

また、上記の実施の形態では、複数の情報処理装置の間で情報通信をしながら行なう所定の情報処理として、複数のゲーム装置の間で操作情報を送受信しながら、同時に1つのゲームを実行するゲーム装置を例に挙げて本発明の説明をしたが、本発明の情報処理装置及び複数の情報処理装置が情報通信をしながら行なう情報処理は、これに限られない。例えば、上記のようにして行なわれる情報処理は、複数の情報処理装置が互いにテキストデータを送受信し合うもの（チャット）等であってもよい。

【0099】

また、上記の実施の形態では、マッチング範囲として、名称等によって特定の条件が明示されるマッチンググループがユーザに提示される例を示したが、マッチング範囲はこれに限らない。例えば、マッチング範囲は、上記のゲームシステムの例において、ゲーム方式、参加プレイヤの属性（性別、年齢、国籍等）、参加プレイヤのレベル等の条件の組み合わせによって特定され、そのように特定された範囲がユーザに明示されないものであってもよい。

【産業上の利用可能性】

【0100】

以上のように、本発明に係るマッチングシステムは、多数のマッチング範囲の中からのユーザによるマッチング範囲の選択を支援することができ、ネットワークを介して複数の情報処理装置の間での情報通信を行いながら所定の情報処理を行なおうとする参加ユーザのマッチメイキングを行なうマッチングシステム等として有用である。

【符号の説明】

【0101】

- 31 送受信部
- 32 関連プレイヤ記憶部
- 33 制御部
- 34 表示部
- 35 入力部
- 51 送受信部
- 52 マッチンググループ取得部
- 53 ユーザ情報データベース
- 54 マッチンググループ特定部
- 55 マッチング処理部
- 56 ゲーム進行部
- 57 マッチンググループ作成部
- 58 マッチンググループデータベース
- 100 ゲームシステム
- 300 ゲーム装置
- 331 関連プレイヤ提示部
- 332 関連プレイヤ指定受付部
- 333 マッチンググループ提示部
- 334 マッチンググループ指定受付部
- 335 ゲーム処理部
- 500 ゲームサーバ
- 501 マッチング装置
- 502 マッチンググループ作成装置

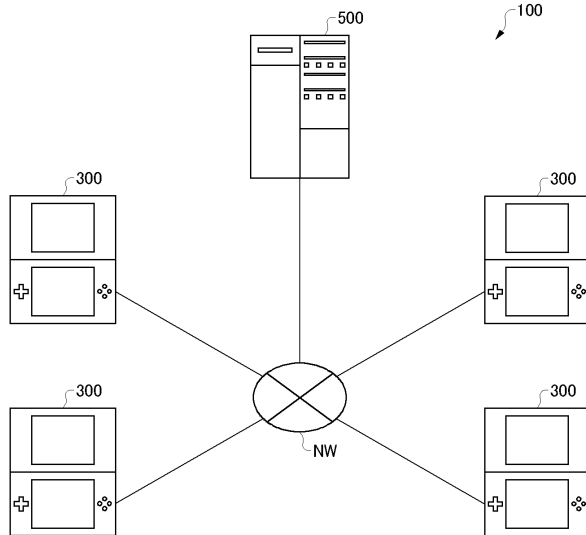
10

20

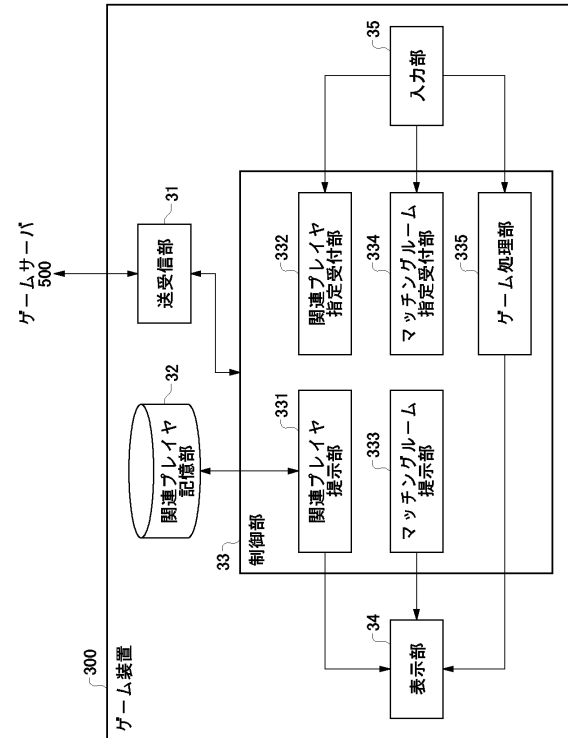
30

40

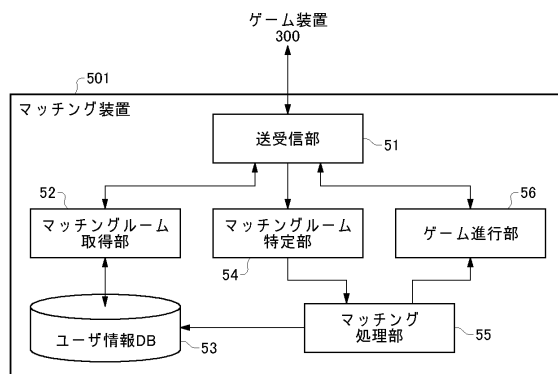
【図 1】



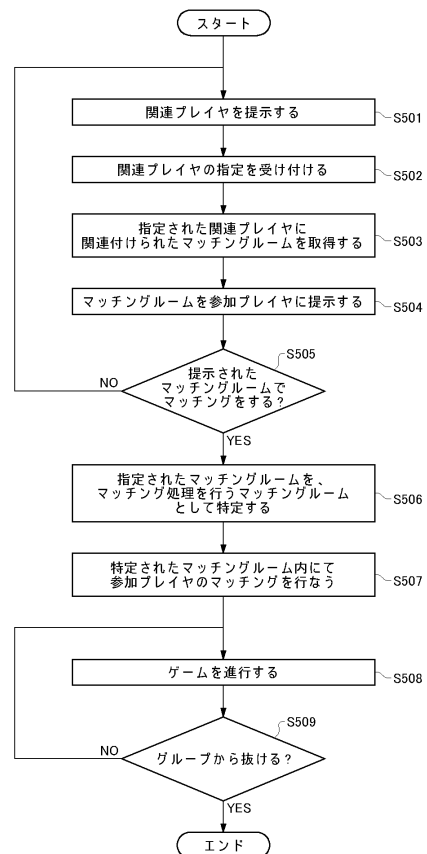
【図 2】



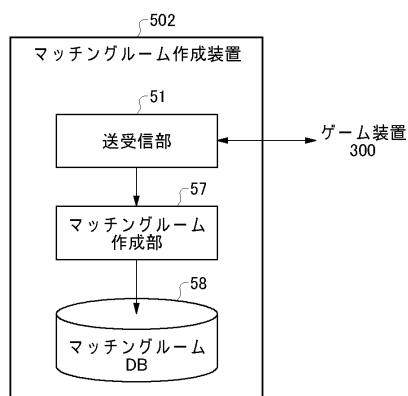
【図 3】



【図 5】



【図 4】



【図 6】

マッチンググループを探す

マッチンググループを作成する

【図 8】

はなこ
マイク
たろう
ジロー
サブロー
▼

【図 7】

ランダムに探す

関連プレイヤーから探す

お気に入り

お勧め

番号で探す

【図 9】

マッチンググループ
「KYOTO」
で遊んでいるグループに
参加します！

キャンセル OK

フロントページの続き

- (72)発明者 白岩 祐介
京都府京都市南区上鳥羽鉾立町1 1 番地 1 任天堂株式会社内
- (72)発明者 升田 巧
京都府京都市南区上鳥羽鉾立町1 1 番地 1 任天堂株式会社内
- (72)発明者 中野 桂吾
京都府京都市南区上鳥羽鉾立町1 1 番地 1 任天堂株式会社内

合議体

審判長 黒瀬 雅一

審判官 吉村 尚

審判官 植田 高盛

- (56)参考文献 特開2005-270649 (JP, A)
特表2008-546469 (JP, A)
特開2010-284273 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F13/00